



Obrazy Paryża

Zasady Gry

Goszczące wielkich malarzy studio le Bateau-Lavoir w Montmartre zorganizowało towarzyskie zawody, które wyłonić mają przyszłe sławy malarstwa, idące w ślady twórców takich jak Cézanne, Monet, Renoir czy Toulouse-Lautrec.

Aby wyróżnić się z towarzystwa, musisz osiągnąć szczyt swoich możliwości, wypełniając zadania polegające na jak najszybszym malowaniu obrazów w stylu sławnych malarzy, pracując w tym samym czasie nad poprawą swojej techniki i swoich narzędzi. Otuchy! Konkurencja może być zaciekle, ale chwata czekająca na zwycięzce warta jest podjętego wysiłku!

Zawartość

- 1 dwuwarstwowa plansza (górną, okrągłą część obraca się)
- 4 plansze graczy
- 4 sztalugi
- 4 znaczniki asystentów (po 6 w 4 kolorach)
- 12 ośmiokątnych znaczników Ulepszeń
- 211 kostek pigmentów
- 32 karty obrazów (po 8 wartych 10, 12, 14 i 16 Punktów Prestiżu)
- 12 znaczników Punktów Prestiżu - PP (6 z jednej strony, 10 na odwrocie)
- 4 kafle niedostępnych akcji
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 15 kart premii (5 rodzajów po 3 karty) (zasady zaawansowane)
- 8 kafli Malarzy (zasady zaawansowane)

UWAGA: Jedynie czarny pigment jest ograniczony liczbą kostek w pudełku. Jeśli skończą się kostki któregośkolwiek innego koloru, można zastąpić je dowolnym zamiennikiem.



Przygotowanie dla 4 graczy:

- Złóż planszę do gry** (włóż plastikowy klips w otwór planszy od dołu, od góry umieść okrągły element planszy) i umieść ją na środku stołu. Ustaw pole "pozyskanie czerwonego pigmentu" na górnej planszy przy polu "nieдоступna akcja" na dolnej planszy.
- Umieść pigmenty** w zasobach ogólnych w pobliżu planszy.
- Umieść znaczniki Punktów Prestiżu** w pobliżu planszy, posortowane według symbolu (Farba, Paleta, Pędzel).
- Potasuj karty obrazów** i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu planszy. Odkryj 4 wierzchnie karty i umieść je na 4 sztalugach.
- Wręcz znacznik pierwszego gracza** osobie, która ostatnio miała kontakt z pędzlem (lub wybierz gracza losowo).



Każdy z graczy otrzymuje:

- planszę gracza 2.
- 3 znaczniki Ulepszeń 5, które umieszcza na pierwszych polach każdego z wierszy na swojej planszy.
- 6 asystentów 4 w swoim kolorze (na początku gry będzie używał tylko 3 z nich).
- 3 pigmenty 6: czerwony, żółty i niebieski.

Przygotowanie dla 2-3 graczy:

Użyj kafli niedostępnych akcji 1, aby zakryć pola na dolnej planszy wskazane na odpowiadającej liczbie graczy ilustracji obok.

W rozgrywce dla 2 graczy używane są tylko 3 sztalugi.

Cel gry

Posiadaj najwięcej Punktów Prestiżu na końcu rozgrywki – jesteś najlepszym malarzem paryskiego studia!

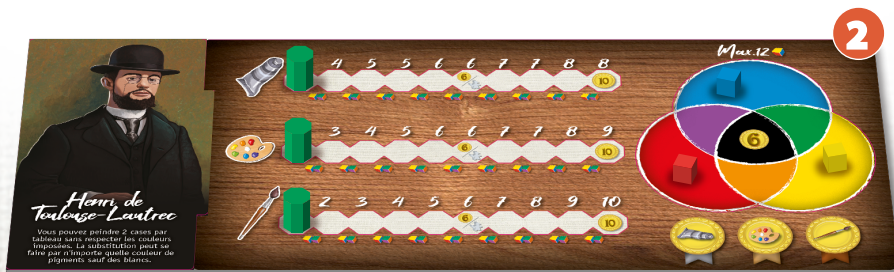
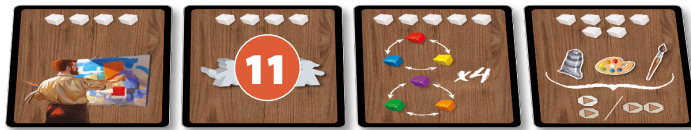
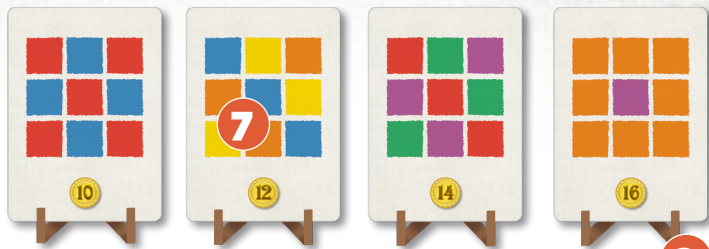
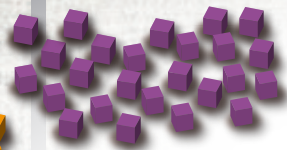
Przygotowanie do gry na 3 osoby



Przygotowanie do gry na 2 osoby



Dla 3 graczy:



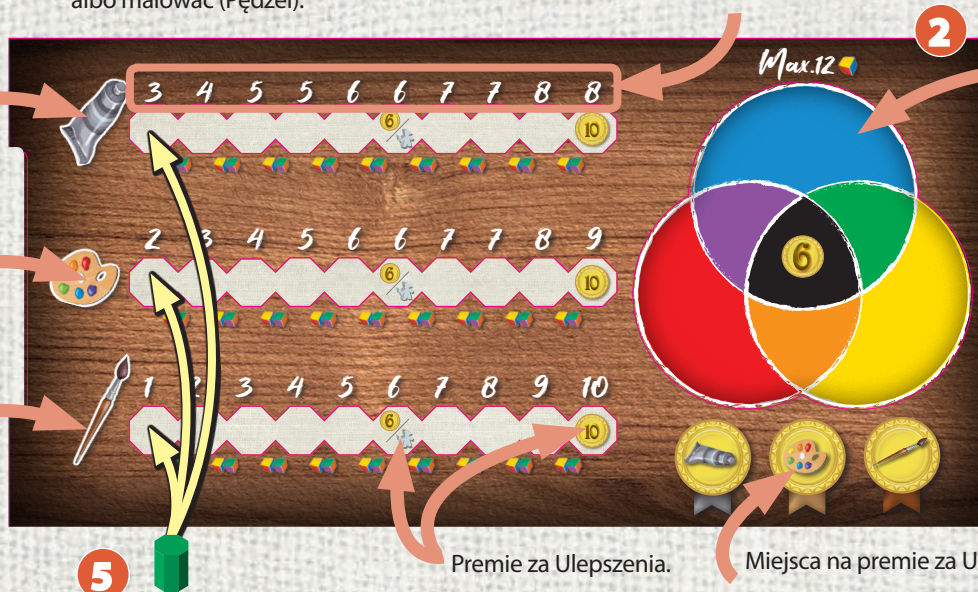
Z kafli malarzy korzystacie tylko wtedy, gdy gracze z modułem 2 zasad. zaawansowanych.

Poziom: określa ile pigmentu możesz pozyskać (Tubka), mieszać (Paleta) albo malować (Pędzel).

Tubka: pozwala pozyskiwać podstawowe kolory pigmentów.

Paleta: pozwala mieszać pigmenty, aby uzyskać kolory pochodne.

Pędzel: pozwala malować - przenosić pigmenty na obraz.



Zasoby pigmentu: Nie musisz umieszczać swoich pigmentów tutaj. Z czasem stanie się to nawet niemożliwe, kiedy ulepszysz Tubkę do wysokiego poziomu i będziesz pozyskiwał wiele pigmentów jednocześnie.

Premie za Ulepszenia.

Miejsca na premie za Ulepszenia.



Przebieg gry

Będziecie grali nieokreśloną liczbę rund, aż nastąpi jeden z warunków zakończenia rozgrywki (zobacz **Koniec Gry**).

KAŻDA RUNDA SKŁADA SIĘ Z 3 FAZ:

1. Umieszczanie asystentów
2. Asystenci wykonują swoje akcje
3. Przygotowanie do kolejnej rundy

Faza 1 – Umieszczanie asystentów:

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy po kolei umieszcza po jednym asystencie na pustych polach na planszy.

Na początku gry każdy z was posiada po 3 asystentów. W trakcie rozgrywki ich liczba być może zostanie zwiększona – maksymalnie do 6. Faza ta kończy się gdy każdy z graczy umieścił na planszy wszystkich swoich dostępnych asystentów. Jeśli teraz jest twoja kolej, a nie masz wolnych asystentów – po prostu pasujesz.

Zasady umieszczania asystentów:

- Możesz umieścić swojego asystenta na dowolnym polu na górnej lub dolnej planszy, z wyjątkiem pól oznaczonych jako niedostępne.
- Na każdym polu akcji może znajdować się maksymalnie 1 asystent. Wyjątkiem jest centralne pole na górnej planszy - **Pozyskanie białego pigmentu** - może znajdować się na nim dowolna liczba asystentów.
- Na dolnej planszy mogą znajdować się 1, 2 lub 3 pola pozwalające na wykonanie tej samej akcji. Nie ma ograniczeń związanych z ich zajmowaniem: jeden gracz może umieścić swoich asystentów na kilku takich polach.

Faza 2 - Asystenci wykonują swoje Akcje:

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy przewraca jednego ze swoich asystentów na planszy i wykonuje związaną z nim akcję.

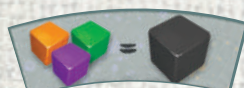
A. AKCJE NA DOLNEJ PLANSZY



- **Pozyskaj 1 podstawowy kolor:** weź z zasobów pigmenty danego koloru (niebieskie, żółte lub czerwone). Ilość pozyskanego koloru zależy od poziomu Tubki na planszy gracza.



- **Zmieszaj 2 bazowe kolory:** odrzuć do zasobów wskazane 2 pigmenty kolorów podstawowych, aby pozyskać pigmenty danego koloru pochodnego. Ilość pozyskanego koloru zależy od poziomu Palety na planszy gracza.



- **Zmieszaj 3 dodatkowe kolory:** odrzuć do zasobów po 1 pigmentcie każdego koloru pochodnego, aby pozyskać 1 czarny pigment. Paleta nie ma wpływu na ilość pozyskanego czarnego koloru.

Czarny pigment nie jest używany do malowania obrazów. Każda czarna kostka pigmentu jest warta 6 PP.

UWAGA: czarny pigment nie wlicza się do limitu 12 pigmentów na końcu rundy (patrz Faza 3).



Umieszczanie asystentów:

Możesz umieścić asystenta na dowolnym zaznaczonym na ilustracji, niezajętym polu górnej lub dolnej planszy.



Przykład: Tubka poziomu 3 - pozyskuję 3 pigmenty koloru podstawowego w jednej akcji.

+



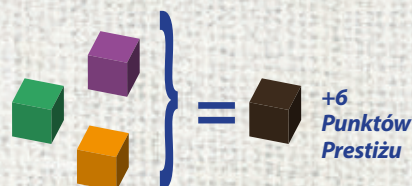
Przykład: Paleta poziomu 2 - odrzucam 1 i 1 aby pozyskać 2 fioletowe pigmenty.

+



Przykład: Paleta poziomu 5 - odrzucam 1 i 1 , aby pozyskać 5 pomarańczowych pigmentów:

+



Ulepsz narzędzie: Odrzuć do zasobów 2 dowolne pigmenty (kolor podstawowy, pochodny lub biały, w dowolnej kombinacji), aby ulepszyć 1 ze swoich narzędzi (Tubka, Paleta, Pędzel) o 1 poziom. Przesuń odpowiedni znacznik na swojej planszy gracza o 1 pole w prawo.



• **Tuba z farbą:** określa, ile pigmentów pozyskasz wykonując akcję Pozyskania podstawowego koloru lub Pozyskania białego koloru.



• **Paleta:** określa, ile pigmentów pozyskasz wykonując akcję Mieszania bazowych kolorów.



• **Pędzel:** określa, ile pigmentów możesz umieścić na swoim obrazie wykonując akcję Malowania.

Premie za Ulepszenia:

- Gdy tylko znacznik Ulepszenia dotrze na pole z Premią za Ulepszenie, otrzymujesz **dodatkowego asystenta** lub **6 PP**.



Jeśli zdecydujesz się otrzymać asystenta, możesz użyć go od następnej rundy. Jeśli zdecydujesz się na 6 PP, weź znacznik 6 PP odpowiadający ulepszanemu narzędziu i umieść go na swojej planszy gracza.



- Gdy tylko znacznik Ulepszenia dotrze na ostatnie pole w wierszu, otrzymujesz 10 PP. Jeśli wcześniej zdecydowałeś się otrzymać asystenta, weź znacznik 10 PP odpowiadający ulepszanemu narzędziu i umieść go na swojej planszy gracza. Jeśli wcześniej zdecydowałeś się otrzymać 6 PP, obróć ten znacznik na drugą stronę (w rzeczywistości otrzymujesz więc tylko 4 PP).



• **Weź kartę obrazu:** weź jedną z kart z wybranej sztalugi i umieść ją przed sobą, aby widoczna była strona z pigmentami. Nie uzupełniaj sztalugi nową kartą – zrobisz to później, podczas przygotowania

do kolejnej rundy! Możesz posiadać dowolną liczbę kart obrazów przed sobą. Podczas gry z zasadami zaawansowanymi akcja ta również pozwala ci wziąć kartę premii zamiast obrazu.



• **Malowanie:** umieść pigmenty na dowolnej liczbie pól na pigment na twojej karcie obrazu. Maksymalna liczba tak umieszczonych pigmentów odpowiada poziomowi twojego Pędzla na planszy gracza

(czytaj str. 3). Każde pole na karcie obrazu wymaga 1 pigmentu danego koloru.

Zamiast wymaganego koloru możesz umieścić na obrazie biały pigment, ale na jednym obrazie nie może znaleźć się więcej, niż 3 białe pigmenty. Biały pigment pozwala ci szybciej skończyć malować obraz, ale za każdy taki pigment użyty na karcie otrzymasz na końcu gry 2 PP mniej.

Gdy skończysz malować obraz (umieścisz na nim wszystkie 9 pigmentów) obróć go na stronę ukończonego dzieła. Na ukończonym dziele umieść wszystkie wykorzystane do jego namalowania białe pigmenty. Pozostałe pigmenty odrzuć do zasobów.

B. AKCJE NA GÓRNEJ PLANSZY



Weź znacznik pierwszego gracza: pozyskaj 1 biały pigment. Znacznik pierwszego gracza otrzymasz na końcu Fazy 3.

W kolejnej rundzie będziesz pierwszym graczem i pozostaniesz nim tak długo, jak długo posiadacz będziesz znacznik pierwszego gracza.

UWAGA: nie możesz umieścić asystenta na tym polu, jeśli już posiadasz znacznik pierwszego gracza.



Ulepszaj swoje narzędzia odrzucając do zasobów 2 dowolne pigmenty.



Kiedy znacznik Ulepszenia dotrze na to pole, wybierz:



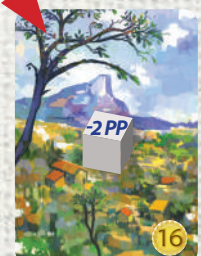
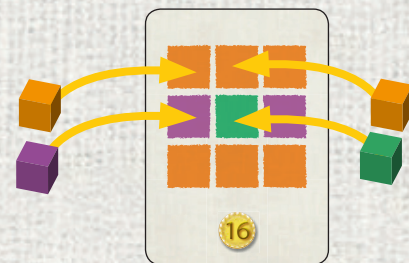
lub



Kiedy znacznik Ulepszenia dotrze na to pole, otrzymujesz dodatkowe 4 PP (jeśli wcześniej wybrałeś 6 Punktów Prestiżu) lub 10 PP (jeśli wcześniej wybrałeś asystenta).



Posiadasz Pędzel poziomu 4. Możesz więc umieścić na obrazie do 4 pigmentów wykonując akcję Malowania.



Możesz użyć do 3 białych pigmentów zamiast dowolnych innych pigmentów na każdym obrazie. Każdy biały pigment na ukończonym dziele sprawia, że na końcu gry stracisz 2 Punkty Prestiżu.



Imitator: skopiuj akcję asystenta (swojego lub innego gracza), znajdującego się na dolnej planszy, który nie jest jeszcze przewrócony.



Obróć górną planszę: na początku Fazy 3, zamiast obracać górną planszę o 1 krok, musisz obrócić ją o 2 kroki albo nie obracać wcale.



Pozyskaj biały pigment: weź z zasobów biały pigment. Ilość pozyskanego koloru zależy od poziomu Tubki na planszy gracza.

Białego pigmentu można używać zamiast innych pigmentów do Malowania obrazów lub Ulepszania narzędzi. W grze z zaawansowanymi zasadami biały pigment jest również potrzebny do zakupu kart premii.

Faza akcji kończy się, gdy każdy gracz przewrócił wszystkich swoich asystentów na obu planszach.

Uwaga: możesz przewrócić swojego asystenta i nie wykonywać związanej z nim akcji.

PAMIĘTAJ:

- Z akcji Pozyskania białego pigmentu może skorzystać wielu asystentów w tej samej rundzie (zwróć uwagę na symbol ∞ na tym polu).

- Są dwie akcje, których nie wykonujesz natychmiast po przewróceniu swojego asystenta:

- obrót planszy akcji (wykonywany na początku Fazy 3) oraz
- wzięcie znacznika Pierwszego Gracza (wykonywane na końcu Fazy 3).

Faza 3 - Przygotowanie do kolejnej rundy:

Przygotowanie do kolejnej rundy następuje w 4 krokach:

KROK 1. OBRÓT GÓRNEJ PLANSZY

Obróć górną planszę o 1 krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PAMIĘTAJ: jeśli ktoś skorzystał z pola Obróć górną planszę, może zamiast tego obrócić ją o 2 kroki lub nie obracać wcale.

KROK 2. UZUPEŁNIJ KARTY OBRAZÓW

Uzupełnij puste sztalugi nowymi kartami obrazów.

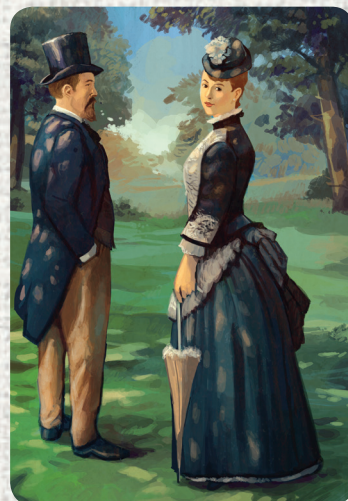
UWAGA: jeśli po obróceniu planszy zatoczyła ona półokrąg (180 stopni – pole Pozyskania czerwonego pigmentu zrównało się lub przekroczyło pole niedostępnej akcji na dolnej planszy), wymień wszystkie obrazy na sztalugach na nowe. Tak odrzucone karty obrazów usuń z gry.

KROK 3. ODRZUĆ ZASCHNIĘTE PIGMENTY

Każdy z graczy sprawdza ile posiada pigmentów. Jeśli ktoś ma więcej, niż 12 w swoich zasobach, musi odrzucić nadwyżkę (sam wybiera, które odrzuci). Nie należy otwierać zbyt wielu tubek z farbami na raz.

UWAGA: czarne pigmenty nie wliczają się do limitu 12. Są one po prostu warte 6 PP każdy.

Tylko 12 jest zdatnych do użytku, reszta wyschła!



Przykład: Tubka poziomu 5 - pozyskuję 5 białych pigmentów:



Obróć planszę o 1 krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Jeśli umieścisz asystenta na polu Obróć górną planszę, możesz obrócić ją o 2 kroki albo nie obracać wcale.

KROK 4. POSTAW ASYSTENTA I ODRZYKAJ RESZTĘ

- Zaczynając od pierwszego gracza, każdy stawia do pionu jednego ze swoich asystentów na dolnej planszy (o ile jakiegoś posiada). Ci asystenci pozostają na planszy i w kolejnej rundzie będą mogli wykonać związaną ze swoim polem akcję. Reszta asystentów wraca do graczy.
- Jeśli nie posiadasz żadnego asystenta na dolnej planszy, po prostu zbierz wszystkich swoich asystentów. W kolejnej rundzie nie będziesz miał na starcie żadnego asystenta na planszy.
- Jeśli miałeś asystenta na akcji wzięcia znacznika pierwszego gracza – weź teraz ten znacznik.
- Jeśli nikt nie skorzystał z akcji wzięcia znacznika pierwszego gracza – znacznik ten pozostaje u gracza, który go aktualnie posiada.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów:

- kto ukończył swój **drugi obraz**.
- ktoś pozyskał ostatni, **piąty dostępny czarny pigment**.

Gdy tylko jeden z powyższych warunków wystąpi, aktualna runda będzie ostatnią rundą rozgrywki. Dokończcie wykonywać akcje asystentów.

Liczenie punktów

Dodaj:

- Punkty Prestiżu za ukończone karty obrazów (i tylko ukończone).
- 6 Punktów Prestiżu za każdy posiadany czarny pigment.
- Punkty Prestiżu z posiadanych znaczników premii (6 albo 10 PP).

Następnie odejmij:

- 2 Punkty Prestiżu za każdy biały pigment znajdujący się na ukończonych przez Ciebie obrazach.

Gracz posiadający najwięcej Punktów Prestiżu wygrywa i zostaje najlepszym malarzem paryskiego studia!

- W przypadku remisu wygrywa gracz, który wykorzystał najmniej białego pigmentu do ukończenia swoich obrazów.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który ukończył najbardziej wartościowy obraz spośród remisujących.
- Nadal remis? Wygrywa gracz posiadający najwięcej czarnego pigmentu.
- Jeśli wciąż nie został wyłoniony zwycięzca – remisujący gracze współdzielą funkcję szefa studia i obaj są najlepszymi malarzami.



Rozgrywka kończy się, jeśli któryś z graczy ukończył swój drugi obraz



lub piąty czarny pigment został pozyskany.



Pamiętaj: szósta czarna kostka pigmentu dostępna w pudełku jest zapasową. Jeśli jakąś zgubisz, dodaj ją do wymaganych pięciu w rozgrywce.



+6 / 

-2 / 

Zasady zaawansowane

Możesz skorzystać z jednego albo obu modułów dodatkowych podczas rozgrywki.

Moduł 1: Karty premii

Zamiast wykonywać akcję **Weź kartę obrazu** możesz zakupić **kartę premii**, odrzucając do zasobów wskazaną liczbę białych pigmentów. Na początku gry ustalcie wspólnie, czy wolicie korzystać z zasady A czy B.



Zasada A:

Gdy kupujesz kartę premii, natychmiast rozpatrujesz związaną z nią akcję w całości lub częściowo, a następnie ją odrzucasz. W tym wariantcie jesteś w stanie zakupić więcej niż jedną kartę premii w jednej rundzie (na przykład dzięki akcji **Imitatora**).

Zasada B:

Gdy kupujesz kartę premii, umieść ją przed sobą i zachowaj na później. Możesz wykonać związaną z tą kartą akcję, w całości lub częściowo, tuż przed lub zaraz po wykonaniu akcji związanej z asystentem. W tym wariantcie możesz zebrać przed sobą kilka kart premii, ale w trakcie jednej rundy możesz skorzystać tylko z jednej. Po wykorzystaniu karty premii odwróć ją rewersem ku górze aby pamiętać, że już skorzystałeś z premii w tej rundzie. Odrzuć odwróconą kartę w Fazie 3 podczas uzupełniania obrazów na sztalugach. Oczywiście możesz skorzystać z karty premii zaraz po jej zdobyciu tak jak w zasadzie A, ale nadal musisz zatrzymać ją odwróconą.



Karta Malowania: kosztuje 4 białe pigmenty. Gdy jej używasz, natychmiast wykonaj akcję Malowania.



Karta Imitator: kosztuje 4 białe pigmenty. Gdy jej używasz, natychmiast wykonaj akcję Imitatora.



Karta Mieszania: kosztuje 4 białe pigmenty. Gdy jej używasz, natychmiast wykonaj akcję Mieszania 2 podstawowych kolorów **ALBO** Mieszania 3 pochodnych kolorów.

Karta Wymiany Kolorów: kosztuje 5 białych pigmentów. Gdy jej używasz, natychmiast wymień do 4 pigmentów (ale nie białych lub czarnych) na inne. Kolory podstawowe możesz wymieniać na kolory podstawowe, a kolory pochodne na kolory pochodne.



Karta Ulepszenia: kosztuje 6 białych pigmentów. Gdy jej używasz natychmiast przesun (bez ponoszenia kosztu): 1 znacznik Ulepszenia o 2 pola w prawo lub 2 znaczniki Ulepszenia o 1 pole w prawo.

Moduł 2: Kafle Malarzy

Podczas przygotowania do gry rozdaj każdemu z graczy dwa losowe kafle Malarzy.

Każdy z graczy zatrzymuje jeden kafel, a drugi odrzuca z gry. Kafle Malarzy dają każdemu z graczy unikalną zdolność specjalną. Ta zdolność to unikalny talent lub inny dar, który przecież każdy artysta posiadać powinien...

Opis zdolności Malarzy:

Paul CÉZANNE: za każdym razem, gdy wykonujesz akcję **Ulepszenia narzędzia** możesz ulepszyć je jeszcze raz w ramach tej akcji wydając Pigment w liczbie odpowiadającej poziomowi Narzędzia, na który chcesz je ulepszyć.



Przykład: Tubka jest na poziomie 4. Wykonujesz akcję Ulepszenia narzędzia, płacisz 2 pigmenty aby przesunąć znacznik Tubki na poziom 5. Korzystasz ze zdolności Malarza - możesz wydać 5 pigmentów (nie standardowe 2!), aby przesunąć znacznik Tubki na kolejne pole.

Edgar DEGAS: Kiedy ukończysz obraz, odzyskujesz z niego 3 Pigmenty (ale nie białe) i natychmiast umieszczasz je na innym swoim malowanym Obrazie.



Paul GAUGUIN: Na początku gry wybierz jeden kolor pochodny (pomarańczowy, zielony albo fioletowy) i umieść pigment tego koloru na karcie malarza. Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Zmieszania 2 podstawowych kolorów, aby uzyskać wybrany na początku kolor pochodny - możesz zamiast jednego z podstawowych kolorów użyć białego pigmentu.



Edouard MANET: Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Pozyskania czerwonego pigmentu, możesz od razu umieścić 1 lub 2 czerwone pigmenty na swoich obrazach (w odpowiednich miejscach, na 1 lub 2 różnych obrazach).



Claude MONET: Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Pozyskania żółtego pigmentu, możesz od razu umieścić 1 lub 2 żółte pigmenty na swoich obrazach (w odpowiednich miejscach, na 1 lub 2 różnych obrazach).



Auguste RENOIR: Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję Pozyskania niebieskiego pigmentu, możesz od razu umieścić 1 lub 2 niebieskie pigmenty na swoich obrazach (w odpowiednich miejscach, na 1 lub 2 różnych obrazach).



Henri de TOULOUSE-LAUTREC: Na każdym ze swoich obrazów możesz 2 razy umieścić dwa pigmenty nie zwracając uwagi na kolor pola. Możesz użyć do tego pigmentu dowolnego koloru poza białym. Niezależnie od tej zdolności, nadal możesz używać białego pigmentu na normalnych zasadach.



Vincent VAN GOGH: Na końcu każdej rundy możesz zachować 16 pigmentów, zamiast 12.



TWÓRCY GRY - Autor: Nicolas De Oliveira • **Zespół Super Meeple:** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon • **Ilustracje:** Fabrice Weiss oraz Igor Polouchine • **Tłumaczenie na język polski:** Paweł Będź, Maciej "Ciuniek" Poleszak • **Korekta:** Maciej "Ciuniek" Poleszak • **Edycja polska:** Czacha Games
Obrazy Paryża©2020 CZACHA GAMES. Wszystkie prawa zastrzeżone.

©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple.